AL.2.1986-507
University of Alberta Library
0 1620 3433812 7

CANADIAN
e2
APR - 4 198

ÉTUDES SOCIALES

2e année - Sujet A

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

Édition finale

Language Services

372.83
E884
1985
gd.ens.

BSJ
SPECCOLL

Alberta
EDUCATION

UNIVERSITY OF ALBERTA
Ex Libris
Universitatis
Albertensis

Sujet A

Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?

Alberta
Education
1985

Pour éviter d'alourdir le texte, nous nous conformons dans le présent document à la règle de grammaire qui permet d'utiliser le masculin avec une valeur de neutre lorsqu'on parle en général. Par exemple, il est clair que lorsqu'on utilise le mot "enseignant", ce masculin inclut un enseignant de l'un ou de l'autre sexe.

UNIVERSITY LIBRARY
UNIVERSITY OF ALBERTA

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE i

REMERCIEMENTS ii

DIRECTIVES GÉNÉRALES iii

Aperçu général iv
Objectifs vi
Plan xii
Évaluation xv
Ressources xvii

INTRODUCTION

Leçon 1: Orientation 3
Leçon 2: Questions de recherche 9

RECHERCHE

Leçon 3: Le plan - Les directions 15
Leçon 4: Caractéristiques des quartiers 19
Leçon 5: Les gens dans le quartier et leurs besoins 22
Leçon 6: Les installations et les services 30
Leçon 7: Les services et les métiers dans mon quartier 33
Leçon 8: Les loisirs et le financement des services (option) 36
Leçon 9: Les règles de sécurité 39
Leçon 10: Les droits de la personne et l'ordre dans le quartier 42
Leçon 11: Vote - Élections - Représentants 45
Leçon 12: Les changements dans la communauté 48
Leçon 13: Synthèse 51

CONCLUSION

Leçon 14: Résoudre le problème 57
Leçon 15: Prendre une décision et l'évaluer 60

APPENDICE

Textes des bandes sonores qui accompagnent les films fixes 65

PRÉFACE

Cette unité d'enseignement se veut un outil au service des enseignants des études sociales de l'Alberta. Elle ne revêt donc pas un caractère obligatoire. En effet, cette unité est un moyen d'être fidèle au programme des études sociales et un instrument pour rencontrer les objectifs prescrits pour le sujet à l'étude.

On vous encourage fortement à étudier cette unité. Vous serez alors en mesure de juger, parmi les activités suggérées, celles qui peuvent s'avérer utiles dans la planification de votre enseignement. C'est notre souhait que cette unité serve de tremplin pour enrichir la gamme des stratégies que vous développez dans votre travail.

Une attention suivie, aux besoins des enseignants et des élèves a présidé à la préparation de cette unité. Cependant, votre propre expérience peut mettre en lumière certains aspects qui auraient échappé à notre vigilance. On vous encourage donc à remplir le formulaire d'évaluation, inclus à la fin de l'unité, et à le faire parvenir à l'adresse indiquée.

A tous les membres de l'équipe dont les noms figurent à la page suivante, Alberta Education tient à exprimer sa vive reconnaissance.

Adrien L. Bussière
Directeur par intérim
Language Services Branch

REMERCIEMENTS

Alberta Education remercie vivement les personnes qui ont contribué à la préparation de ce document.

TRADUCTION ADAPTATION	**Anne Mailloux** **Cynthia Cools-Lartigue** École élémentaire St-Gérard Calgary R.C.S.S. District #1
ENSEIGNANTS - PILOTES	**Tammy Kolody** Agnes Davidson Elementary School Lethbridge School District #51
	Delia Demers Parkside Elementary School Grande Prairie School District #2357
	Myrna McGrath Springfield Elementary School Peace River School District #10
DIRECTEUR DU PROJET	**Marcel Lavallée** Alberta Education
COORDINATRICE DU PROJET	**Denise Stocco** Alberta Education
CONSEILLER EN RESSOURCES PÉDAGOGIQUES	**René Mathieu** Alberta Education
COORDINATRICE DE LA PRODUCTION	**Jocelyne Bélanger** Alberta Education
ILLUSTRATIONS	**Marc Villeneuve** **Karen Litwinowich**
	Shih-Chien Chen Alberta Education
DACTYLOGRAPHIE ET MONTAGE	**Louise Chady** Alberta Education

Alberta Education tient aussi à remercier le journal **Daily Herald Tribune,** de Grande Prairie, pour avoir permis la reproduction d'une de leurs photos.

DIRECTIVES GÉNÉRALES

Aperçu général

Ce document a été préparé afin de mettre à la disposition des enseignants, un modèle d'unité, dans le cadre officiel du programme des études sociales de 1981. Cette unité s'adresse au sujet A, de la deuxième année, qui s'intitule: **A la découverte de mon quartier.**

Le programme des études sociales de la deuxième année est axé sur l'étude des communautés. En partant de leur communauté, de leur univers connu, les enfants en arrivent à comprendre ce qui constitue une communauté. Ils vont observer, questionner, analyser et découvrir tous les différents aspects de la vie communautaire, engendrés par les besoins de la communauté. A travers des activités variées, ils vont se sensibiliser au rôle qu'ils sont amenés à jouer dans leur communauté, en tant que personnes, ou comme membres de groupes.

Le processus d'enquête est utilisé à travers toute l'unité. La première partie, **Introduction**, amène les enfants à découvrir qu'il est nécessaire d'avoir des règles, et elle présente la question centrale de l'unité, à savoir: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?** Dans cette partie, les enfants élaborent les questions qui guident leur recherche.

La deuxième partie, **Recherche**, étudie les caractéristiques physiques et humaines des communautés (plan, directions, environnement, installations, services, métiers), ainsi que les lois et les règles qui gouvernent le fonctionnement d'une communauté, et qui assurent la protection de l'individu, le respect de ses droits, et de ceux des autres. Cette partie finit avec une synthèse de la recherche.

Dans la dernière partie, **Conclusion**, les élèves vont répondre à la question d'ordre social, posée au début de l'unité, en prenant une décision personnelle sur les règles qu'ils vont établir dans une communauté fictive. Ils vont choisir d'appliquer une des règles qu'ils ont élaborées à l'école et, finalement, ils vont évaluer les conséquences de cette nouvelle règle.

Le thème central de cette unité est **le quartier de l'enfant.** Dans les petites villes ou villages, ce thème ne devrait pas poser de problème. Dans les grandes villes, où souvent les enfants viennent de différents quartiers, on suggère de prendre, comme exemple, le voisinage immédiat de l'école. La leçon 6 permet aux jeunes d'explorer le quartier autour de l'école, et leur donne les informations dont ils ont besoin pour leur recherche.

Des activités d'enrichissement ont été incluses à travers toute l'unité. Certaines se rapportent aux études sociales et développent des habiletés qui ne sont pas au programme de cette étude. D'autres visent particulièrement le développement du langage. D'autres enfin permettent une intégration de l'enseignement avec des matières telles que les mathématiques, les arts, la musique, etc.

Pour couvrir cette unité, on devrait y consacrer approximativement trois mois.

Objectifs

A. OBJECTIFS DE VALEUR

1. Amener l'enfant à comprendre que les valeurs sociales visent sa sécurité personnelle, ainsi que la sécurité du groupe social auquel il appartient.

2. Développer chez l'enfant l'habileté d'identifier les règles et les lois assurant la sécurité, l'ordre social, ainsi que le respect des droits de l'individu et des groupes minoritaires et majoritaires.

3. Développer chez l'enfant l'habileté d'analyser et d'évaluer, en fonction de leur valeur pratique, de leur cohérence et de leurs conséquences pour lui-même et pour les autres, les règles établies à l'école, à la maison et dans sa communauté.

4 Développer chez l'enfant des attitudes positives envers lui-même, en le rendant capable d'apprécier les règles établies et de les modifier selon les besoins, tout en étant capable d'agir selon ces dites règles.

B. OBJECTIFS DE CONNAISSANCE

1. Familiariser les enfants avec la généralisation suivante:

   La vie dans une communauté est influencée par les installations, les services, et le support que les gens accordent aux règles et aux lois.

2. Familiariser les élèves avec les concepts suivants:

   . <u>la communauté/le quartier</u>

. le lieu

détermine les caractéristiques d'une communauté selon qu'elle est
- rurale
- de village (petite ville)
- urbaine (grande ville)

. les services et les installations

répondent aux besoins et aux intérêts des membres de la communauté.

. les règles et les lois dans la communauté

servent à protéger les libertés et les droits des gens; sont établies par les représentants du peuple.

C. OBJECTIFS DE COMPÉTENCE

1. Porter une attention particulière à la question

   Examiner les règles par rapport à soi-même, à la maison, à l'école et à la communauté.

2. Formuler des questions de recherche pertinentes sur le sujet à l'étude.

3. Recueillir des données relatives aux questions de recherche

   . Apprendre les directions N S E O;

   . Lire des plans et de simples cartes, en relation avec l'école et la communauté;

   . Situer la communauté par rapport à la ville, à la province et au Canada;

   . Consulter des livres;

   . Visionner des films fixes;

. Étudier la communauté
  - par une excursion dans le quartier pour noter les services disponibles et les règles en vigueur;
  - par une interview avec les gens qui travaillent dans la communauté.

4. Analyser et évaluer les données recueillies

. Faire la différence entre:
  - caractéristique physique et de main d'homme,
  - espace public et espace privé,
  - installation et service.

. Catégoriser et classifier les règles qui se rapportent à la sécurité, à l'ordre social et aux droits de la personne.

. Considérer les effets qu'une variété de règles peut avoir sur soi-même et sur les autres.

5. Faire une synthèse des données

. Formuler des généralisations à propos du voisinage, de la communauté, des installations, des services, des règles et des lois.

6. Résoudre les questions de recherche

. Formuler des solutions de rechange dans la section des règles.

. Prédire les conséquences de changements des règles, sur soi-même et sur les autres.

7. Mettre la décision en pratique

. Présenter une série de règles scolaires et communautaires, sujette à être jugée par les membres de l'école et de la communauté en question.

8. Évaluer la décision

. Énumérer les effets négatifs et positifs de l'application de cette série de règles pour soi-même et pour les autres.

D. HABILETÉS RELATIVES À LA PARTICIPATION

1. Exprimer de façon claire et précise les règles scolaires et communautaires.

2. Participer aux prises de décision, sur une base collective et individuelle.

3. Tenir compte des réactions et des sentiments des autres dans la formation des règles et des lois nouvelles.

4. Aider à créer un "esprit communautaire", en participant à l'établissement de règles scolaires, acceptables à la majorité.

SUJET A: A LA DECOUVERTE DE MON QUARTIER

DEUXIEME ANNEE
LA PLANIFICATION DES QUARTIERS ET DES COMMUNAUTES

Ce sujet porte essentiellement sur les aspects de la vie communautaire revêtant une certaine importance pour les enfants. Ces aspects ont trait aux caractéristiques humaines et physiques du quartier, aux installations et services qui y sont disponibles, et mettent en relief des situations dans lesquelles s'appliquent des règles et des lois visant à protéger les droits et les libertés des citoyens. Les règles et les lois qui présentent un intérêt sont celles qui affectent directement le bien-être des élèves, soit la conduite à bicyclette, le comportement à l'école, le contrôle des animaux domestiques, les chantiers de construction et la sécurité sur les machines agricoles. Il serait à propos de demander aux élèves de juger ce qui constitue une bonne conduite, dans des situations non assujetties aux règles ou règlements, par ex.: le comportement sur le terrain de jeu du quartier.
Note: En troisième année, on fera une étude de l'histoire de sa communauté.

Valeurs divergentes et question sociale

Liberté individuelle/Ordre social et sécurité
Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?

OBJECTIFS DE VALEUR	OBJECTIFS DE CONNAISSANCE	OBJECTIFS DE COMPETENCE
Les élèves étudieront la question sociale afin de développer les connaissances, les habiletés et les attitudes suivantes. *(Les questions en italique ne sont que des exemples.)*	Les élèves se familiariseront avec la généralisation et les concepts suivants, ainsi qu'avec les données concrètes relatives aux questions d'enquête énumérées ci-dessous.	Les élèves développeront les habiletés relatives à l'enquête et à la participation. Les habiletés en caractères ordinaires revêtent une importance particulière pour ce sujet.
1. Développer la compréhension des valeurs 1. Indiquer les règles en vigueur en classe, dans l'école et dans la communauté, et qui reflètent un souci de sécurité. - *Donner des exemples de règles de sécurité.* 2. Indiquer les règles en vigueur en classe, dans l'école ou la communauté et qui visent à protéger les droits de l'individu. - *Donner des exemples de règles visant surtout à protéger les droits de l'individu (par ex.: exprimer ses idées en classe, protéger ses biens personnels).* 3. Indiquer les règles en vigueur en classe, dans l'école ou dans la communauté, et qui visent à assurer l'ordre social. - *Indiquer des exemples de règles visant à assurer que tout fonctionne bien (par ex.: marcher à la droite du couloir; limiter l'emprunt des livres de la bibliothèque à un ou deux livres à la fois).* **2. Développer des habiletés** 1. En matière de raisonnement moral, en évaluant ses règles préférées, en fonction de leurs conséquences pour soi-même et pour les autres. (Test des conséquences universelles).	**1. Généralisation** La vie dans une communauté est tributaire des installations et des services qui y sont disponibles et du support que la population accorde aux règles et aux lois. **2. Concepts** 1. La communauté. 2. Le lieu. 3. Les services. 4. Les installations. 5. Les règles. 6. Les lois. **3. Questions servant à l'enquête** 1. Où est située ma communauté par rapport aux communautés avoisinantes et à des points de repère importants? 2. Où est située ma communauté par rapport à d'autres communautés en Alberta et ailleurs au Canada? 3. Quelles sont les caractéristiques physiques de ma communauté? Quelles sont les caractéristiques provenant de main d'homme? 4. Quelles installations et quels services permettent à ma communauté de satisfaire les besoins et les intérêts de ses membres?	**1. Développer les habiletés relatives à l'enquête** 1. Porter une attention particulière à la question sociale, en examinant les valeurs propres aux règles particulières en vigueur en classe, dans l'école et dans la communauté. 2. *Formuler et noter des questions de recherche pertinentes au sujet à l'étude et ayant trait à l'école et à la communauté.* 3. Recueillir des données en - lisant et en interprétant de simples cartes, pour déterminer l'emplacement relatif d'objets dans la salle de classe, dans l'école ou dans la communauté. - interviewant des personnes auxquelles s'appliquent des règles particulières; - consultant des ouvrages de la bibliothèque portant sur les règles établies pour différentes situations sociales. 4. Analyser et évaluer des données en - comparant différents points de vue sur le besoin de règles particulières dans l'école ou dans la communauté; - en catégorisant les règles et les lois d'après l'endroit où elles s'appliquent dans la communauté (école, foyer, rue, terrain de jeu, etc.).

- *Quelles règles devrait-on avoir dans la communauté? La règle ne s'applique-t-elle qu'à moi? S'agit-il d'une bonne règle pour les autres enfants? Pour les adultes? Qu'arriverait-il si tous observaient la règle? Suis-je heureux de ces résultats? Suis-je encore d'avis que la règle est bonne, ou devrait-elle être changée?*

2. En matière de prise de décision, en évaluant ses règles préférées en fonction de leur valeur pratique.

   - *Y a-t-il des raisons pour lesquelles on ne pourrait pas observer cette règle? Est-ce que la plupart des individus la suivent? Pourquoi, ou pourquoi pas? Si la plupart des individus ne peuvent pas suivre ou ne suivent pas une règle, puis-je encore croire que cette règle est bonne ou devrait-elle être changée?*

3. **Développer des attitudes**

   1. D'appréciation de soi, en se sachant capable d'examiner, en bon citoyen, les règles en vigueur en classe, dans l'école et dans la communauté.

      - *Puis-je montrer d'une manière ou d'une autre que je suis d'accord ou non avec une règle?*

5. Quelles sont les règles et les lois en vigueur dans différents endroits de ma communauté, par exemple dans la rue, à l'école, dans les magasins, sur le terrain de jeu ou à la ferme?

6. Qui a établi ces règles ou ces lois? Pourquoi?

5. Faire une synthèse des données en

   - formulant une généralisation quant au besoin d'adopter des règles permettant aux gens de mieux vivre et de mieux travailler ensemble;

   - considérant les effets de règles "injustes" dans des situations nouvelles, par ex.: des jeux.

6. *Résoudre la question en formulant des solutions de rechange s'appliquant à des problèmes comportant des règles.*

7. *Appliquer la décision en présentant aux membres de l'école ou de la communauté, une série de règlements scolaires ou communautaires décidés par la classe afin d'avoir leur avis.*

8. *Evaluer la décision, en énumérant les effets négatifs et positifs de l'application de cette série de règles pour soi et pour les autres.*

2. **Développer les habiletés relatives à la participation**

   1. *S'exprimer clairement et succinctement lorsque l'on s'adresse à des enfants ou à des adultes au sujet de règles scolaires ou communautaires.*

   2. *Interpréter les réactions et les sentiments des autres concernant une série de règles scolaires ou communautaires décidées par la classe.*

   3. Participer à des prises de décision collectives, en prenant part à une discussion en classe sur la question: "Quand est-il opportun de recourir au consentement de la majorité dans les activités de la classe?"

   4. Aider à créer un "esprit communautaire", en participant à la mise au point d'une série de règles scolaires ou communautaires acceptables aux yeux de la majorité.

Plan

2A - QUELLES RÈGLES DEVRAIT-ON AVOIR DANS NOTRE COMMUNAUTÉ?

Étapes de l'enquête	Leçon	Questions pour diriger l'enquête	Matériel
1, 2		**INTRODUCTION**	
	1 Orientation	Peut-on faire ce qu'on veut? Pourquoi a-t-on des règles? Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?	Ballon - gymnase (si possible) Transparents A-B-C Papier pour affiche
	2 Questions de recherche	Quelles questions doit-on se poser avant de pouvoir répondre à la question à l'étude?	Cahier de l'élève
3, 4, 5		**RECHERCHE**	
	3 Le plan - Les directions	Comment lit-on un plan, une carte? Où est situé mon quartier?	Cahier de l'élève Ciseaux, colle, tableau de feutre (facultatif) Plan simplifié de la communauté et photos de bâtiments dans la communauté Carte murale du Canada
	4 Caractéristiques des quartiers	Quelles sont certaines caractéristiques physiques et de main d'homme des quartiers?	Livre: **La ville**, pp. 110-111 (Addison-Wesley) Cahier de l'élève Catalogues, crayons de couleur, ciseaux, colle Images: **Sciences humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry & Whiteside)

Étapes de l'enquête	Leçon	Questions pour diriger l'enquête	Matériel
	5 Les gens dans le quartier et leurs besoins	Qui vit dans un quartier? Quels sont les besoins des gens? Qu'est-ce qu'un espace public? un espace privé?	Transparents D-E-F-G-H
	6 Les installations et les services	Qu'est-ce qu'une installation? un service dans la communauté? Pourquoi les gens se spécialisent-ils?	Images: **Sciences Humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry & Whiteside) Livre: **La ville** (Addison-Wesley) Film fixe: **L'homme qui fabrique des toupies** Cahier de l'élève
	7 Les services et les métiers dans mon quartier	Qu'est-ce qu'on trouve dans mon quartier comme installations et services?	Images: **Sciences Humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry & Whiteside) Livre: **La ville** (Addison-Wesley) Cahier de l'élève Papier et crayons de couleur ou bien cartons de lait vides et peinture
	8 Les loisirs et le financement des services (option)	Quels loisirs peut-on avoir dans le quartier? en dehors du quartier? Qui paie les services?	Film fixe: **La ville sans policier** Papier et crayons de couleur
	9 Les règles de sécurité	Quelles sont les règles qui assurent la sécurité et la protection des gens dans le quartier?	Livre de la bibliothèque sur la circulation, les agents de police Cahier de l'élève Ciseaux, crayons de couleur, épingles Image d'un téléphone géant (facultatif)
	10 Les droits de la personne et l'ordre dans le quartier	Quelles règles aident à faire respecter les droits des personnes et l'ordre social dans le quartier?	Film fixe: **Frisson, Avaleur et Ronfleur** Papier et crayons de couleur

Étapes de l'enquête	Leçon	Questions pour diriger l'enquête	Matériel
	11 Vote - Élections - Représentants	Comment sont passées les lois? Qui sont les gens qui passent les lois?	Film fixe: **Les Rois de Snark** Cahier de l'élève
	12 Les changements dans la communauté	Comment et pourquoi les communautés changent-elles?	Dépliants: **Le mutation d'une ville** **La mutation d'un paysage**
	13 Synthèse	Quelle généralisation peut-on faire sur la vie dans une communauté?	Cahier de l'élève Catalogues, revues, photos, images, ciseaux, colle
6, 7, 8		**CONCLUSION**	
	14 Résoudre le problème	Comment peut-on répondre à la question: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**	Plasticine, bâtons, cure-pipes, cure-dents, colle, ciseaux, différentes sortes de papier, cartons de lait, boîtes, crayons de couleur, peinture, etc.
	15 Prendre une décision et l'évaluer	Quelle nouvelle règle peut-on mettre en pratique dans notre vie de tous les jours? Quelle est son influence sur notre vie?	

Évaluation

L'évaluation doit se faire en tenant compte des objectifs du programme. Elle est un procédé continu, durant lequel l'enseignant observe ses élèves, et note leur participation et leur travail individuel ou de groupe. La page suivante présente un modèle d'évaluation, basé sur les objectifs du programme.

Le but d'une telle évaluation est de permettre à l'enseignant de vérifier quelles habiletés et quelles connaissances les élèves ont maîtrisées. Il peut suivre la progression de chaque élève, noter ses forces et ses faiblesses, et planifier son approche en conséquence.

Ce genre d'évaluation n'est pas réservé uniquement aux études sociales. Il peut être utilisé, aussi, dans d'autres sujets qui ont pour but la maîtrise des mêmes habiletés.

LISTE D'ÉVALUATION DES ÉLÈVES

ÉVALUATION DES CONCEPTS ET DES VALEURS

L'élève comprend:

- communauté/voisinage
- location
- services
- installations
- règles
- lois
- liberté individuelle
- ordre social

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES/HABILETÉS

L'élève peut:

- identifier le problème au sujet des règles dans la communauté
- formuler des questions de recherche
- recueillir et organiser les données
  - tirer des observations des films fixes
  - lire de simples cartes et plans
  - lire, connaître les directions N S E O
  - situer sa communauté dans le ville
  - interviewer un travailleur dans la communauté
- analyser et évaluer les données
  - faire la différence entre caractéristique physique et de main d'homme
  - classifier les genres de règles
  - faire des hypothèses sur le voisinage
- faire des synthèses
  - résumer
  - développer des concepts
  - arriver à des généralisations sur le voisinage
- résoudre le problème
- appliquer la décision
- évaluer le processus

ÉVALUATION DE LA PARTICIPATION

L'élève:

- fait l'effort d'écouter
- fait l'effort de communiquer
- interprète les réactions et les sentiments des autres
- participe au travail et aux décisions
- aide à créer un esprit communautaire

ÉVALUATION DU LANGAGE

L'élève:

- comprend et utilise le vocabulaire de l'unité
- formule, en phrases simples, les règlements
- décrit, en phrases simples, le rôle des gens dans la communauté
- explique, en phrases simples, les règles de sécurité

Ressources

MATÉRIEL DE BASE

. **Sciences Humaines 2 - Le voisinage**
Images de Fitzhenry & Whiteside

. **Basic Concepts in Social Studies**
Pinetree - Série de 4 films fixes et bandes sonores. Avant de commander cette série, vérifier dans votre école pour voir s'il n'y a pas déjà une copie de la trousse en anglais. En ce cas, ne commander que les bandes sonores en français du School Book Branch. Si vous achetez les films fixes et les bandes sonores, bien indiquer, sur votre commande, que vous désirez les bandes sonores en français.

. **La ville** - 1 livre par classe
Collection Carte Blanche - Addison-Wesley 1981. Ce livre, à l'intention des enseignants de langue seconde, contient des dessins, des images, des jeux, des mots cachés... Il est présenté sous forme de "masters" à reproduire pour distribution en salle de classe.

. **La mutation d'une ville**
. **La mutation d'un paysage**
Éditions Atheneum. New York. 1973. Ces dépliants, sans paroles, sont disponibles aussi en anglais, sous les titres suivants: "The Changing Countryside" et "The Changing City". Avant de les commander, vérifier si les dépliants en anglais ne sont pas déjà dans votre école.

. **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**
Alberta Education. 1984.
Comprend: Guide de l'enseignant
Cahier de l'élève

Tous ces documents sont disponibles du School Book Branch.

INTRODUCTION

Dans cette partie, les élèves vont arriver à identifier la question centrale de l'unité, à savoir: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**, au moyen d'un jeu qui n'a pas de règles, et au moyen de dessins où les règles ne sont pas suivies. Ils vont aussi établir une liste de questions qui les aidera dans leur recherche.

Leçon 1: Orientation

BUTS:

Présenter aux élèves la question à l'étude, à savoir: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?** Les élèves découvriront qu'il est nécessaire d'avoir des règles, et prendront conscience des valeurs de liberté individuelle, de protection de l'individu et de ses droits, et d'ordre social.

MATÉRIEL:

Un ballon
Une grande salle sans obstacle ou un gymnase
Transparents A, B et C
Papier pour affiche

DURÉE:

2 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Sans aucun aucun préambule, l'enseignant divise la classe en deux camps, puis lance un ballon parmi les enfants. Ceux-ci seront naturellement portés à le lancer, le frapper entre eux, etc. Pendant ce temps, l'enseignant attribue des points à l'une ou à l'autre équipe, sans aucune explication, sans raison logique, ni aucune constance (la couleur des yeux, les vêtements, garçon ou fille, etc.) A certains moments, l'enseignant change ses critères, enlève des points, etc. Les enfants frustrés essaieront sûrement de découvrir ce que l'enseignant est en train de faire.

Après une période de temps suffisant (10 min.), regrouper les enfants pour la discussion.

Discussion:

Cette discussion a pour but de faire ressortir le besoin d'avoir des règles. Les questions suivantes peuvent servir d'exemples:

- Au début du jeu, saviez-vous ce que vous deviez faire?
- Comment vous sentez-vous?
- Qui a aimé ce jeu?
- Comment me suis-je organisé pour attribuer les points?
- Était-ce juste? Quelles étaient les règles?
- Aimeriez-vous jouer encore à ce jeu?
- Si nous avions de bonnes règles, est-ce que ça nous aiderait à mieux jouer?
- Est-ce que ça arrive parfois que l'on ait besoin de règles ou que les règles établies soient injustes?

Suite à la discussion, on peut refaire le jeu, après avoir établi des règles avec les enfants.

2. Demander aux élèves s'ils connaissent des règles et des lois qu'ils doivent suivre, puis montrer les transparents A, B et C.

   Étudier chaque transparent et demander aux élèves de donner des exemples de règles suivies/non suivies dans les images.

   Exemples de questions:

   - Qu'est-ce qui est bien dans cette image?
   - Qu'est-ce qui n'est pas bien?
   - Pourquoi n'est-ce pas bien? (Représente un danger, gêne les autres, ne respecte pas les droits des autres...)
   - Qu'est-ce qui peut arriver si...?
   - Peut-on faire ce qu'on veut? Pourquoi?

A la fin de l'exercice, expliquer que les règles se rapportent à plusieurs aspects de la vie: SÉCURITÉ - DROITS DE L'INDIVIDU (moi) - ORDRE SOCIAL (moi et toi).

Discuter avec les élèves des règlements à l'école. Essayer de trouver à quel aspect de la vie ils se rapportent.

Indiquer que, dans cette unité, ils vont étudier les règles qu'on devrait avoir dans la communauté. Écrire le problème à l'étude sur une affiche: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**

TRANSPARENT A

TRANSPARENT B

TRANSPARENT C

Leçon 2: Questions de recherche

BUTS:

Les élèves vont se concentrer sur la question à l'étude, à savoir: **Quelle règles devrait-on avoir dans notre communauté?** Ils vont également développer des questions qui guideront leur recherche, et sélectionner des moyens qui peuvent les aider à trouver les réponses.

MATÉRIEL:

Cahier de l'élève - Fiche 1

DURÉE:

1 période

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Reprendre l'affiche sur laquelle est inscrite la question: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**

   Avec la classe, essayer d'expliquer, de définir les mots-clés contenus dans la question: règles et communauté. A ce point-ci, il n'est pas nécessaire d'arriver à une définition exacte des mots, mais plutôt de porter l'attention sur ces mots et les clarifier pour que les élèves comprennent bien la question.

   Avec les élèves, essayer d'arriver à poser la même question, mais avec des mots différents (paraphraser).
   Ex.: Quels règlements devons-nous avoir autour de nous?

Demander aux élèves ce qui se passerait s'il n'y avait pas de règles? s'il y en avait trop?

2. Une fois que les élèves ont une bonne compréhension de la question à l'étude, leur expliquer qu'ils devront répondre à cette question à la fin de l'unité. Leur demander s'ils peuvent y répondre présentement (ils vont probablement dire oui). Leur demander, alors, ce que sont des règles, à quoi servent-elles, de quoi se compose une communauté, etc., pour leur montrer qu'ils ont besoin d'apprendre certaines choses, avant de pouvoir répondre à une question.

   Leur dire que pour bien s'informer, il faut d'abord développer une série de questions qui les aideront à trouver la réponse à la question à l'étude. Établir une série de questions pour guider la recherche est une étape difficile pour de jeunes enfants. On suggère de dire à la classe qu'E.T., ou tout autre "héro/héroïne" à la mode, vient leur rendre visite et qu'il est très intéressé à savoir dans quelle sorte de communauté ils vivent. Leur demander d'imaginer les sortes de questions E.T. poserait sur leur communauté et ses règles.

   Exemples:
   - Quel est le nom de ma communauté?
   - Où est ma communauté?
   - Qu'est-ce qu'une communauté?
   - Y a-t-il beaucoup de gens dans ma communauté?
   - Qu'est-ce qu'il y a dans ma communauté?
   - Que font les gens dans ma communauté?
   - Quelles sont les choses naturelles dans ma communauté? (rivière, bois, ...)
   - Quelles sont les choses faites par l'homme? (bâtiments,...)
   - Quels gens travaillent dans ma communauté?
   - Où achète-t-on les vêtements, la nourriture dans ma communauté?

- Quelles sont les sortes de bâtiments dans la communauté? A quoi servent-ils?
- Qu'est-ce qu'on peut faire? ne pas faire dans la communauté?
- Quelles sont certaines lois et règles dans la communauté?
- A quoi servent ces règles - lois?

Écrire les questions sur une affiche. Cocher chaque question au fur et à mesure que l'on retrouve les réponses durant l'unité.

OPTION:
Une fois que les questions ont été établies, on peut les catégoriser selon:
. les gens (qui? que font-ils?)
. la communauté (où, caractère, densité...)

3. Demander aux élèves s'ils savent comment ils vont pouvoir trouver les informations pour répondre à ces questions. Faire la Fiche 1, en leur disant que c'est une liste de choses qui peuvent aider à répondre aux questions qu'on vient de se poser au sujet de la communauté. Leur expliquer que, pour chaque phrase, il y a trois visages; il doivent colorier le visage souriant si c'est une bonne idée, le visage neutre s'ils ne savent pas, et le visage grincheux si ça n'est pas une bonne idée.

RECHERCHE

Cette partie comprend 11 leçons.

Tout d'abord, afin de pouvoir situer leur quartier, les élèves apprennent à lire des plans simples et des cartes. (Leçon 3)

Ils étudient, ensuite, les caractéristiques physiques et humaines du quartier: environnement, installations, services, population, etc. (Leçons 4, 5, 6, 7 et 8)

Les leçons 9 et 10 permettent aux élèves de se pencher sur les règles qui assurent la sécurité de l'individu, la sauvegarde de ses droits et ceux des autres, et l'ordre social dans le quartier.

La leçon 11 examine les concepts: vote, élections, représentants.

Finalement, les élèves examinent les caractéristiques de communautés qui se trouvent dans un environnement différent du leur: rural - petite ville - urbain. (Leçon 12)

La leçon 13 amène les élèves à synthétiser leurs recherches et à faire une généralisation sur ce qui influence la vie dans le quartier.

Leçon 3: Le plan - Les directions

BUTS:

Les élèves vont se familiariser avec les directions N S E O et vont apprendre à lire de simples cartes, afin de pouvoir situer des emplacements dans leur voisinage. Ils vont aussi situer leur communauté par rapport à leur ville, à leur province, et au reste du Canada.

MATÉRIEL:

Cahier de l'élève - Fiches 2a, 2b et 3
Ciseaux, colle, tableau de feutre (facultatif)
Plan simplifié de la communauté et photos de bâtiments dans la communauté
Carte murale du Canada

DURÉE:

3 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

Expliquer que, pour connaître sa communauté, on doit savoir la situer et situer aussi les différentes choses qui s'y trouvent: bâtiments, rues, etc.

1. Présenter les directions: nord, sud, est, ouest, en utilisant la classe et les objets dans la classe comme exemples, ou bien un tableau de feutre et divers objets à faire poser au bon endroit par les élèves. On peut aussi faire le tour de l'école et placer les élèves aux quatre points cardinaux.

2. Au tableau, dessiner divers éléments qu'on retrouve autour de l'école et déterminer, avec les élèves, l'emplacement de chacun par rapport aux directions.

Exemples: L'arbre est à l'est de l'école.
La boîte aux lettres est au nord de l'école.

Faire les fiches 2a et 2b. Demander aux élèves de découper les dessins de la fiche 2b. L'enseignant donne les directives (ex.: placez l'arbre au sud de l'école). Les élèves collent les dessins, en suivant les instructions données sur la fiche 2a.

3. Faire la fiche 3. Expliquer comment on représente les rues, les bâtiments, les pâtés de maison, les directions. Identifier les différents bâtiments sur le plan, puis les situer par rapport aux autres et aux directions. Exemples de directives:

   . Pour aller du magasin à la bibliothèque, dans quelle direction vas-tu?
   . Combien de pâtés de maison y a-t-il entre ... et ...?
   . Ta maison est-elle près du magasin, de l'école ou du parc?
   . Dans quelle direction va-t-on pour aller du parc à l'école?
   . Où est l'école par rapport au terrain de stationnement?
   . Qu'est-ce qui se trouve à l'est de l'école?
   . Dessine un arbre au sud de l'école.

4. A partir d'un plan simplifié de la communauté, situer le voisinage de l'école. Demander aux élèves de nommer les bâtiments/endroits les plus connus de la ville. Les montrer sur le plan. Expliquer aux enfants comment lire un plan de ville. Leur faire faire des collages autour du plan de la ville. Relier par un trait, chaque photo, à sa location sur le plan.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT:

- Revoir les directions, en demandant aux élèves de donner des directives à d'autres élèves pour situer un emplacement sur le plan de la ville (ex.: qu'est-ce qui se trouve au nord de ...).

- Expliquer aux élèves la direction des rues et des avenues. Leur faire trouver leur propre adresse sur le plan. Situer la maison de chaque élève sur un plan simple.

5. Demander aux élèves dans quelle sorte de communauté ils vivent (ville, village ou à la campagne).

   Demander s'ils savent où se trouve leur communauté. Présenter le mot PAYS, en montrant une carte murale du Canada. Montrer comment on représente les océans, les terres, le Canada.

   Présenter les mots: PROVINCES et TERRITOIRES.

   Les enfants reproduisent, en se tenant par la main, la forme de chaque province. Expliquer que chaque province a une forme spéciale et qu'elle est différente d'une autre, tout comme le pays.

   Diviser la classe en dix groupes. Chaque groupe représente une province ou un territoire, et se place au bon endroit afin de reproduire une carte (vivante) du Canada. Les enfants peuvent faire une pancarte avec le nom de leur province.

   Expliquer qu'avec leur corps, ils reproduisent les provinces du Canada. Leur faire nommer et compter les provinces/territoires, puis trouver leur location sur la carte murale. Expliquer qu'une carte nous aide à situer les

lieux. Situer avec la classe la province dans laquelle se trouve leur communauté.*

*Adapté de: Connections in Social Studies. Guide du maître, par J. Hobal et R. Mackay.

Leçon 4: Caractéristiques des quartiers

BUTS:

Les élèves vont explorer le concept **voisinage.** Ils vont déterminer quelles sont les caractéristiques physiques et de main d'homme dans leur environnement.

MATÉRIEL:

Livre: **La ville,** pp. 110-111 (Addison-Wesley)
Cahier de l'élève - Fiches 4a et 4b
Catalogues, crayons de couleur, ciseaux, colle
Images: **Sciences humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry and Whiteside)

DURÉE:

2-3 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Faire imaginer aux élèves que de nouveaux voisins arrivent. Leur demander de réfléchir et de trouver ce qu'ils pourraient faire visiter à leurs voisins dans leur communauté.

   Demander aux élèves de découper des illustrations ou de dessiner tout ce à quoi ils ont pensé au sujet de leur voisinage. (Ici on ne demande pas d'ordre précis, mais une simple énumération.) Afficher les dessins ou collages sous le titre: MON VOISINAGE.

2 L'exercice suivant est basé sur les images **Le voisinage,** de Fitzhenry & Whiteside. A partir de ces images, les élèves vont observer, décrire, catégoriser les informations, puis en arriver à une conclusion.

a. Montrer les images: 2B2, 2D2, 2E1, 2E3, 2E6.
Demander aux élèves de les décrire.

b. Leur demander, ensuite, d'essayer de trouver ce que les images ont en commun. Si les élèves ont de la difficulté, écrire au tableau les différentes choses qu'ils observent dans les images. Ensuite, essayer de grouper les choses qui vont ensemble. Les deux catégories suivantes devraient ressortir: ÉLÉMENTS NATURELS et ÉLÉMENTS CONSTRUITS PAR L'HOMME.

c. Amener les élèves à tirer la conclusion que, dans tout quartier, on trouve des éléments NATURELS et des éléments créés par l'HOMME, en leur demandant de quoi se compose le voisinage.

3. Faire les fiches 4a et 4b. (On peut, d'abord, faire cet exercice oralement avec un transparent.) Cet exercice permet de revoir le plan et les directions, et de vérifier si les élèves ont bien compris la différence entre éléments NATURELS et éléments créés par l'HOMME.

Exemples de directives:

- Collez _____ sur le numéro 1.
- Collez _____ au N, S, E, ou O de _____.
- Quel bâtiment se trouve au sud de _____? Coloriez-le en _____.
- Si je pars de _____ et que je vais vers le Nord, quels bâtiments est-ce que je vais passer sur mon chemin?
- Coloriez les arbres en vert pâle.
- Coloriez les autres éléments naturels en bleu pâle.
- Coloriez les éléments créés par l'homme en brun pâle.

SYNTHÈSE:

Commencer un tableau-synthèse intitulé "Le voisinage", qui sera complété au fur et à mesure des leçons. Y écrire la conclusion de cette leçon: **Le voisinage a des éléments naturels et des éléments construits par l'homme.**

Leçon 5: Les gens dans le quartier et leurs besoins

BUTS:

Les élèves vont se pencher sur les besoins des gens dans un quartier. Ils vont aussi faire la différence entre espaces publics et espaces privés.

MATÉRIEL:

Transparents D, E, F, G et H

DURÉE:

1-2 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Demander aux élèves quel est l'élément le plus important d'une communauté. (LES GENS)

   Demander qui fait partie de la communauté. Faire avec la classe une liste de tous les gens de leur voisinage avec lesquels ils entrent en contact.

   D'après la liste, demander aux élèves si les gens sont tous semblables, ont tous les mêmes besoins.

   Essayer de trouver les différents besoins des gens. (Par exemple, les besoins d'une maman avec un bébé sont-ils les mêmes que ceux des enfants, des personnes âgées, ou des adolescents?) Ce sont les besoins de base: nourriture, abri, vêtements.

Demander aux élèves de donner des exemples de besoins qui ne sont pas des besoins de base, mais qui jouent un rôle important dans leur vie personnelle (ex.: jouer du piano, faire de la gymnastique). Il n'est pas nécessaire d'approfondir le concept de "besoin secondaire" à ce niveau. Demander à chaque élève de donner un exemple d'un besoin qui est important dans la vie pour lui/elle, mais qui n'est pas un besoin de base (ex.: jouer du piano, faire de la gymnastique). Faire ressortir la différence dans les besoins des gens du même âge. Demander si tous leurs besoins sont satisfaits dans le quartier, ou bien si l'on doit aller ailleurs pour les satisfaire. Demander lesquels, parmi les besoins "de base" ou "secondaires", vont d'abord être satisfaits dans le quartier. (Peut-on acheter de la nourriture dans le quartier? Peut-on aller au cinéma dans le quartier?)

En conclusion, les enfants devraient comprendre que les besoins de base sont ceux qui seront satisfaits le plus facilement dans le voisinage.

2. Les élèves vont prendre l'abri comme exemple d'un besoin de base et la façon dont il est satisfait dans la communauté.

   Discuter pourquoi les gens ont besoin de s'abriter. Introduire le vocabulaire de l'habitation en utilisant les transparents D-E-F-G-H: MAISON - APPARTEMENT - DUPLEX - CONDOMINIUM - ROULETTE.

   Faire décrire aux enfants l'extérieur de leur maison. Montrer la diversité qui existe et qui reflète celle des gens et de leurs besoins dans la communauté. Cette diversité se répète dans le voisinage, dans la ville et dans les pays; elle est naturelle et inévitable.

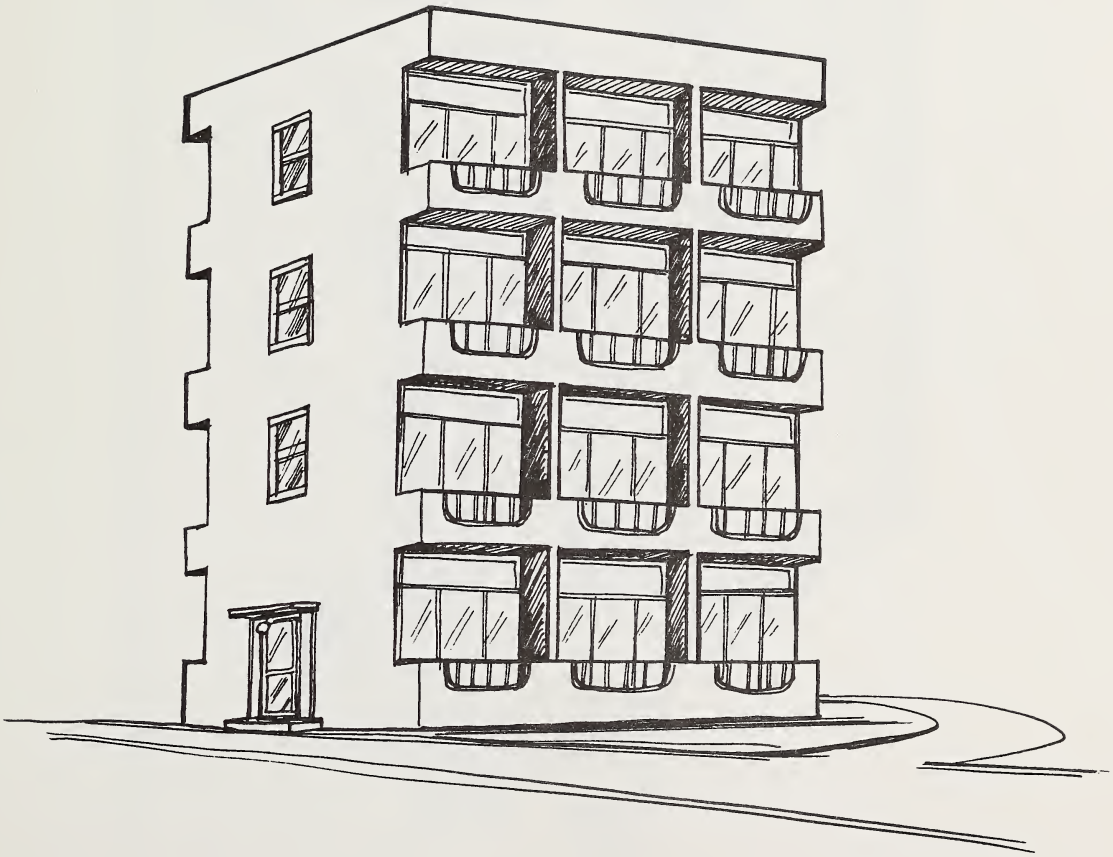
3. Demander aux élèves si n'importe qui peut venir dans leur maison, ou peut s'installer dans leur jardin. Présenter les expressions ESPACE PRIVÉ et ESPACE PUBLIC.

SYNTHÈSE:

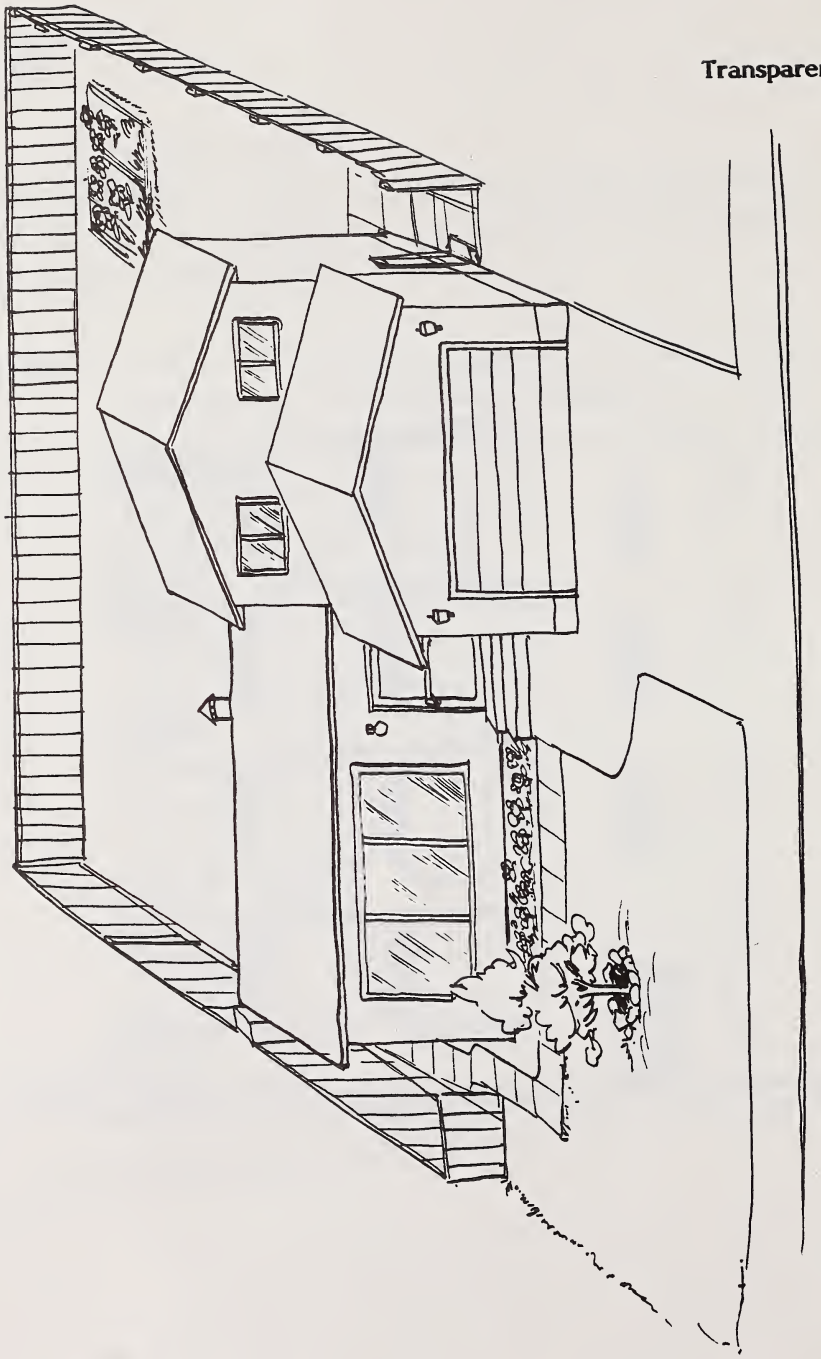
Compléter le tableau pour y ajouter:
DANS LE QUARTIER, IL Y A DES GENS QUI ONT DES BESOINS SEMBLABLES ET DES BESOINS DIFFÉRENTS. LE VOISINAGE A DES ESPACES PUBLICS ET DES ESPACES PRIVÉS.

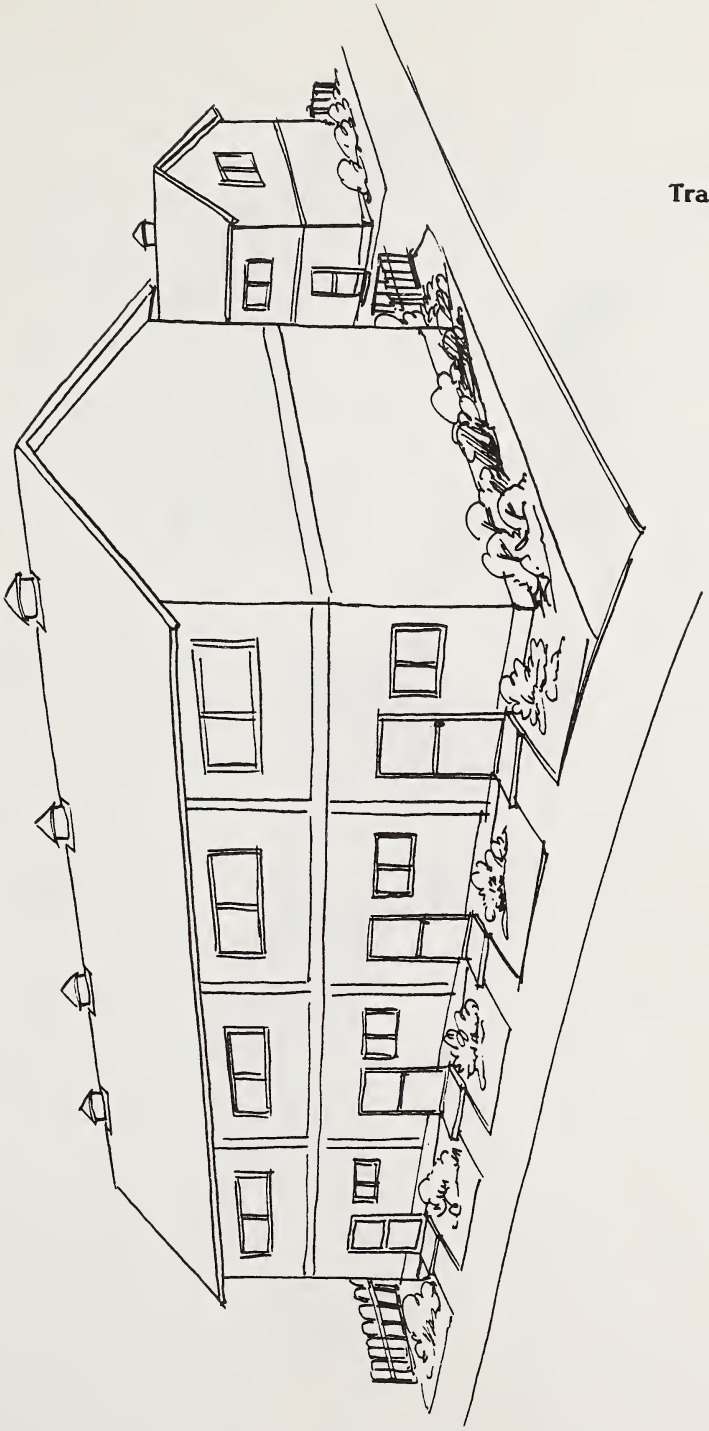
Note à l'enseignant: La leçon 7 est basée sur une excursion/promenade à travers la communauté. On recommande d'adresser une lettre aux parents, dans le but de les informer de cette sortie et d'obtenir leur permission.

Transparent D

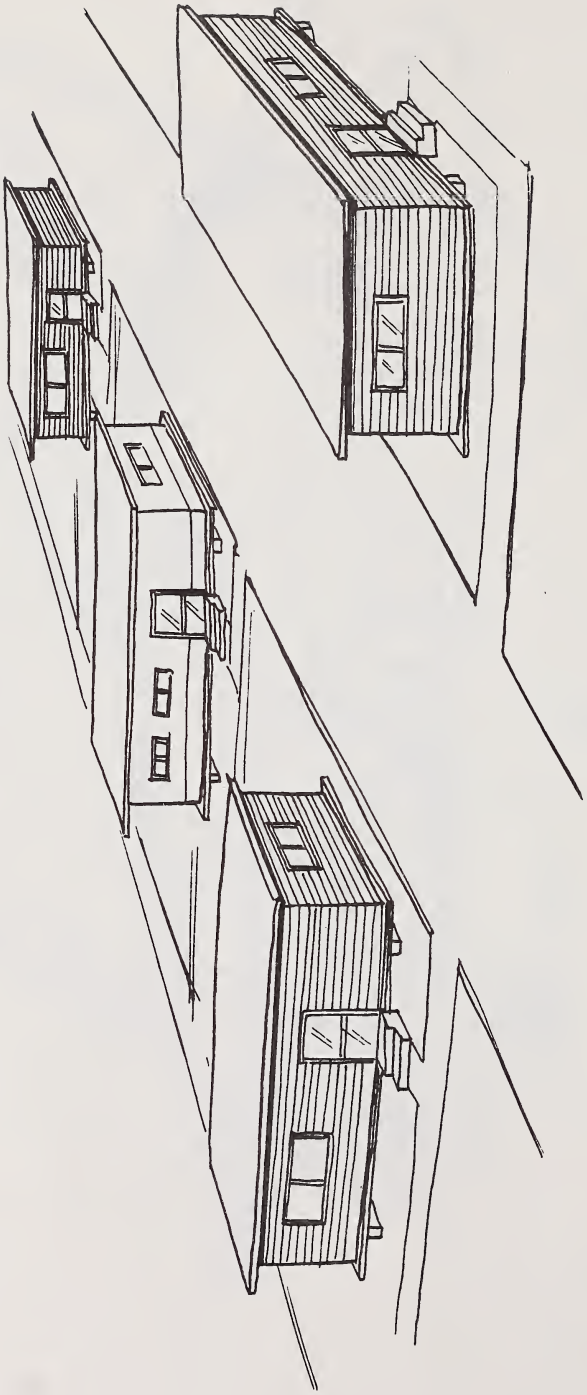


Transparent E



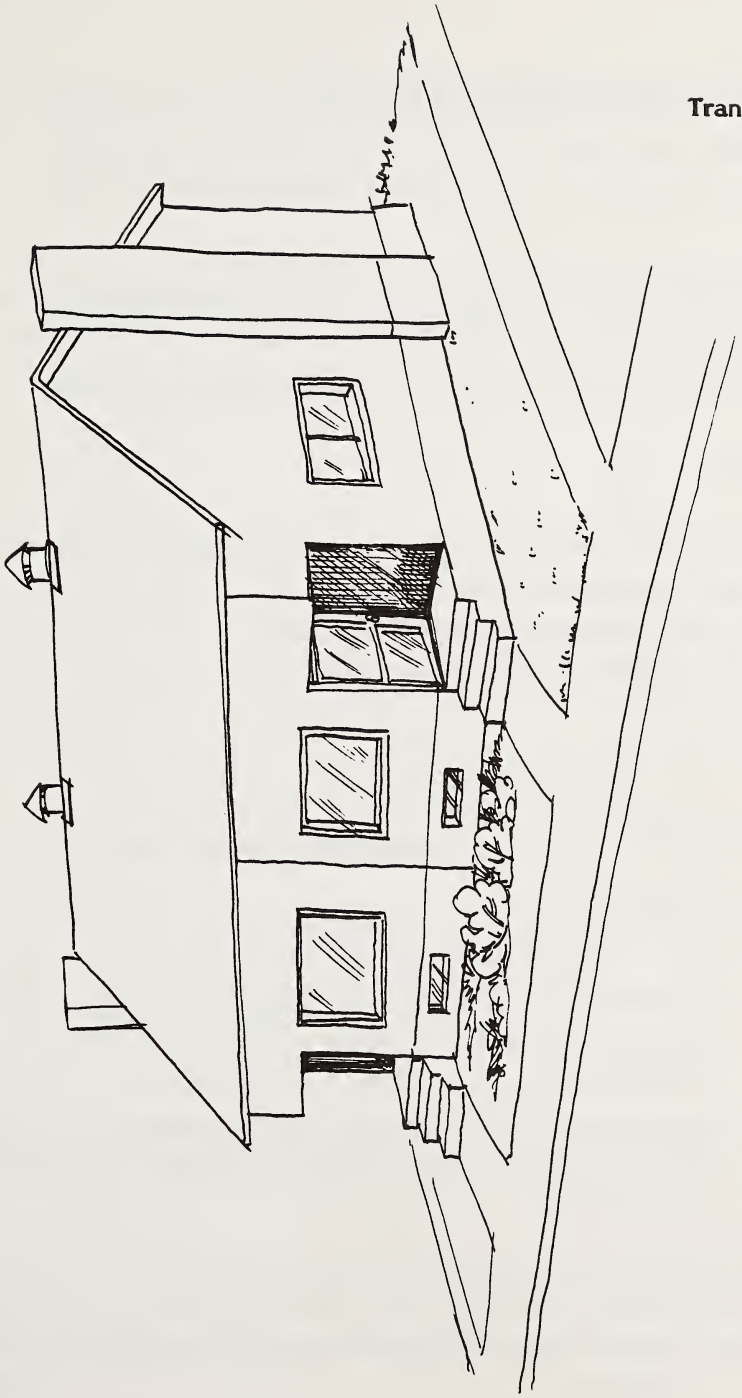


Transparent F



Transparent G

Transparent H



Leçon 6: Les installations et les services

BUTS:

Les élèves vont comprendre ce que sont les installations et les services dans la communauté. Ils vont catégoriser les services et comprendre que, grâce à la spécialisation qu'ils offrent, ils permettent aux gens de satisfaire leurs besoins.

MATÉRIEL:

Images: **Sciences humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry & Whiteside)
Livre: **La ville** (Addison-Wesley)
Film fixe: **L'homme qui fabrique des toupies**
Cahier de l'élève - Fiches 5a, 5b, 5c et 5d

DURÉE:

3-4 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Montrer les images 2A2, 2A1, 2B1, 2B2, 2D4, 2D5, 2D7 et 2E7 de Fitzhenry & Whiteside. Demander aux élèves de les décrire et de relever les éléments créés par l'homme. Leur demander à quoi servent toutes ces choses (rendre la vie meilleure, satisfaire des besoins ...). Introduire, à l'aide des images des pages 25 à 48 de: **La ville**, le vocabulaire des installations/services.

2. L'activité suivante va permettre aux enfants:

   a. de voir que les installations/services permettent de satisfaire des besoins;

   b. de catégoriser les installations/services/besoins.

. Faire les fiches 5a, 5b, 5c et 5d. Demander aux élèves de couper les dessins de la fiche 5d et de faire correspondre les besoins avec les installations/services (fiches 5a, 5b et 5c), puis de les coller.

. Avec les élèves, catégoriser oralement les installations/services qui servent le même genre de besoins.

Exemples de catégories:

- nourriture
- récréation
- soins du corps
- protection
- transport
- etc.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT:

Lectures

. Trouver à la bibliothèque des livres sur la communauté, sur les services et en faire la lecture aux enfants.

3. Demander aux élèves ce qui arrivait s'il n'y avait pas d'installations/services dans la communauté (hypothèse).

Leur dire qu'ils vont voir comment cela se passait auparavant, c'est-à-dire quand tout le monde devait tout faire. Visionner le film fixe avec bande sonore, **L'homme qui fabrique des toupies** (le texte se trouve dans l'appendice).

A la suite du film, tenir une discussion pour faire ressortir:

a. la spécialisation du travail,

b. la façon dont elle facilite la vie de tout le monde.

Exemples de questions pour la discussion:

- Qui pourrait se débrouiller tout seul pour vivre?
- De quoi a-t-on besoin pour vivre?
- Où se procure-t-on ce dont on a besoin?
- Qui produit ces choses?
- La vie est-elle plus facile ou plus difficile maintenant?
- Est-ce que tout le monde vit comme nous maintenant?
- Y a-t-il maintenant des gens qui vivent comme au pays des cavernes?

SYNTHÈSE:

Ajouter au tableau-synthèse du résumé de la leçon: LES INSTALLATIONS/SERVICES AIDENT LES GENS À SATISFAIRE LEURS BESOINS. Écrire des exemples.

Leçon 7: Les services et les métiers dans mon quartier

BUTS:

Cette activité, basée sur une excursion dans le voisinage, devrait permettre aux élèves:

a. de noter les installations/services et les gens qui vivent dans leur quartier,
b. de participer activement à leur apprentissage en interviewant des gens,
c. de se rendre compte des interactions qui s'effectuent dans la communauté.

Une excursion est le meilleur moyen de faire une étude sur le voisinage. Il est, cependant, possible de couvrir les objectifs de cette leçon sans la faire.

MATÉRIEL:

Images: **Sciences humaines 2 - Le voisinage** (Fitzhenry & Whiteside)
Feuilles de papier et crayons de couleur, ou cartons de lait vides et peinture
Cahier de l'élève - Fiches 6a, 6b
Livre: **La ville** (Addison-Wesley) On peut se servir des dessins contenus dans ce livre pour faire des cartes-éclairs.

DURÉE:

3-4 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Expliquer aux enfants qu'ils vont faire une exploration de leur voisinage pour découvrir ce qui est disponible dans la communauté et les gens qui y travaillent.

   Note: Dans les grandes villes, de nombreux enfants n'habitent pas près de l'école. On suggère de choisir le voisinage de l'école comme quartier à étudier.

   . Enseigner le nom des installations/services avec des cartes-éclairs.

   . Expliquer aux élèves comment remplir les fiches 6a et 6b. (Faire une croix sur les installations/services qu'ils remarquent et qu'ils ont vus durant leur exploration du quartier.)

   . Durant l'excursion, en plus d'observer, il serait bon que les élèves aient l'occasion de parler avec les gens qui travaillent, de discuter de la façon dont les choses se passent, et de se rendre compte des ramifications qui existent. Ex.: Qui ramasse les ordures chez Safeway? D'où vient le lait? On peut aussi inviter quelqu'un à venir parler de son travail. Préparer des questions à l'avance.

   . A la suite de l'excursion, discuter avec les élèves de leurs impressions. Faire un résumé des installations/services, en les faisant illustrer par les élèves sur une grande affiche murale, ou au moyen de cartons de lait et de peinture. Avec cet exercice, on peut revoir le plan et les directions, si l'on veut, en respectant les rues et les directions du voisinage.

2. Afficher les images de Fitzhenry & Whiteside 2A3, 2A4, 2A5, 2A6, 2C3 et 2C4 autour de la classe. Dire aux élèves qu'ils ont certainement noté les gens qui travaillaient dans la communauté. Faire un tableau, avec la classe, des gens qui procurent les services dans la communauté.

Exemple de tableau:

SERVICES	MÉTIERS
soigne les dents	le dentiste

Distribuer aux élèves une carte de métiers du livre: **La ville**, pp. 85-86-87. Chaque élève, à son tour, mime le travail de la personne sur la carte. Les autres doivent deviner.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT:

- Utiliser le livre: **La ville**, pour faire des activités intégrées de langage, de calcul, de chansons, de jeux se rapportant aux achats et aux services dans la communauté; des jeux de bingo, des devinettes.

- Sélectionner des livres de la bibliothèque sur les métiers. Les lire aux élèves.

3. Ajouter au tableau-synthèse:
   DES EXEMPLES DE MÉTIERS DANS LA COMMUNAUTÉ SONT:

Leçon 8: Les loisirs et le financement des services (option)

BUTS:

En utilisant les loisirs comme exemple, les élèves vont se rendre compte que, dans la communauté, il faut faire des choix, car tous les désirs ne peuvent être satisfaits. Ils noteront comment les services sont financés et feront la différence entre paiement direct et paiement indirect.

MATÉRIEL:

Film fixe: **La ville sans policier**
Papier et crayons de couleur

DURÉE:

3-4 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Revoir avec les élèves les services disponibles autour de l'école. En utilisant les renseignements trouvés lors de l'excursion, écrire au tableau les services qui se rapportent aux loisirs et qui sont disponibles dans le voisinage de l'école.

   Demander aux élèves s'ils seraient heureux d'avoir ces installations dans leur commmunauté, ou bien s'ils aimeraient en avoir d'autres. Faire une liste des activités de loisir des élèves et leur demander s'ils ont les loisirs dans leur propre quartier (où il peuvent se rendre à pied) ou bien s'ils doivent aller ailleurs pour en profiter.

Exemple de liste:

	dans mon quartier	en dehors
- patiner	_____	_____
- nager	_____	_____
- se promener	_____	_____
- skier	_____	_____
- aller au cinéma	_____	_____
- aller au théâtre	_____	_____
- jouer au tennis	_____	_____
- jouer au ballon-panier	_____	_____
- faire de la bicyclette	_____	_____
- faire de la gymnastique	_____	_____

Leur demander de penser aussi aux autres membres de leur famille, à ce qu'ils aiment faire, et s'ils peuvent le faire dans leur voisinage.

Leur demander si l'on peut satisfaire toutes les demandes. Pourquoi pas? Leur faire remarquer que tout le monde n'aime pas faire la même chose. On doit faire des choix, compte tenu de toute la population qui habite dans la communauté.

2. L'activité suivante va permettre aux élèves de planifier des services récréatifs en tenant compte des besoins de toute la population. Expliquer aux élèves qu'ils sont des agents de planification. Ils doivent choisir trois installations récréatives pour un quartier, compte tenu des besoins de tout le monde.

   Répartir les élèves en 4 ou 5 groupes. Leur demander de discuter des installations récréatives qu'ils veulent avoir, de les dessiner, et

d'expliquer à la classe, chaque groupe à tour de rôle, les raisons pour lesquelles ils les ont choisies.

3. Demander aux élèves s'ils savent comment on peut financer (payer) ces installations qu'ils viennent de choisir.

   Montrer le film fixe: **La ville sans policier.** Après le visionnement, discuter avec les élèves de la façon dont le policier est payé pour ses services. Leur demander de donner des exemples d'autres gens qui sont payés de la même façon. Expliquer que beaucoup d'installations publiques sont financées de la même façon. Leur faire donner des exemples.

SYNTHÈSE:

Compléter le tableau-synthèse en écrivant: ON PAYE LES SERVICES.

Leçon 9: Les règles de sécurité

BUTS:

Dans cette leçon, les élèves vont se concentrer sur les règles qui assurent la sécurité et la protection des gens dans le voisinage.

MATÉRIEL:

Livre de la bibliothèque sur la circulation, les agents de police
Cahier de l'élève - Fiches 7 et 8
Ciseaux, crayons de couleur, épingles
Image d'un téléphone géant (facultatif)

DURÉE:

3-4 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Demander aux élèves de se remémorer leur promenade à travers le voisinage. Ont-ils remarqué que les gens peuvent faire tout ce qu'ils veulent? Ont-ils noté certaines règles que les gens doivent observer?

   Trouver, à la bibliothèque, un livre sur la circulation, sur le rôle des agents de police. Faire expliquer, par les élèves, les règles au sujet de la circulation.

   Faire une enquête sur la façon dont les élèves se rendent à l'école

   - à pied
   - à bicyclette
   - en voiture
   - en autobus

Demander aux élèves quelles règles ils doivent observer personnellement, lorsqu'ils se déplacent pour se rendre à l'école.

Ex.: En voiture, ils doivent porter leur ceinture de sécurité, ne pas ouvrir la portière pendant que l'auto est en marche.

Demander le pourquoi des règles.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT:

Faire ressortir l'importance de bien connaître son nom, son adresse et son numéro de téléphone.

Pour aider les élèves à bien les connaître:

- envoyer une lettre ou une carte à papa et à maman;
- écrire le numéro de téléphone de chaque enfant sur un téléphone, affiché en classe.

Faire une affiche sur une règle qui porte sur la sécurité. Parler des règles à la maison, ou au-dehors, qui assurent la protection et la sécurité des élèves. Demander aux élèves s'ils aiment toutes les règles. Les élèves miment une règle avec laquelle ils sont en désaccord et présentent les deux côtés de la question. Exemple: l'interdiction des chiens dans les parcs.

2. Revoir les règles de la circulation. Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer un jeu de détective. Faire la fiche 7. Chaque élève dessine son propre macaron de détective, puis le découpe et se l'épingle. Faire, ensuite, la fiche 8. Expliquer les règles des dessins et la façon d'utiliser la fiche. Dire aux élèves qu'ils vont observer (comme de vrais agents secrets) les règles autour de l'école et comment les gens s'y conforment.

Au retour du jeu, discuter de ce que les élèves ont observé. Leur demander ce qui est arrivé, ou ce qui arriverait s'il n'y avait pas de règles: si les gens ne suivaient pas ces règles.

OPTION:
Faire venir, en classe, un policier ou un parent-secours. Préparer à l'avance des questions à poser au visiteur.

SYNTHÈSE:

Ajouter au tableau-synthèse le point important de la leçon: DANS LE QUARTIER, IL Y A DES RÈGLES POUR ASSURER LA SÉCURITÉ ET LA PROTECTION DES GENS.

Leçon 10: Les droits de la personne et l'ordre dans le quartier

BUTS:

Les élèves vont comprendre que les lois et les règles visent à protéger les droits de la personne et à maintenir l'ordre social.

MATÉRIEL:

Film fixe: **Frisson, Avaleur et Ronfleur**
Papier, crayons de couleur

DURÉE:

2-3 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Revoir la conclusion de la dernière leçon. Dire aux élèves que, maintenant, ils vont voir des règles qui s'appliquent à une autre chose que la sécurité et la protection des gens.

   Montrer le film fixe: **Frisson , Avaleur et Ronfleur.**

   A la suite du visionnement, demander aux élèves quels étaient les problèmes de chaque personnage. Leur demander pourquoi ils avaient ces problèmes, et qu'est-ce qu'ils pouvaient faire. Discuter :

   a. l'injustice des règles établies par le roi et pourquoi;

   b. l'impossibilité de vivre sans loi;

   c. ce que les amis ont dû faire.

2. Demander aux élèves de donner des exemples de règles et du droit qu'elles protègent:

   a. <u>à la maison</u>

      - l'emploi du temps (droit au repos)
      - le jeu (droit aux loisirs)
      - les jouets (droit à la propriété)

   Demander: Qui établit ces règles? Pourquoi? Tout le monde suit-il les mêmes règles? Pourquoi?

   b. <u>en classe</u>

      - une personne parle en même temps (droit de se faire entendre, d'exprimer son opinion)
      - on ne prend pas les affaires des autres (droit à la propriété)

   Diviser la classe en groupes. Chaque groupe doit illustrer une des règles qui vise à protéger leurs droits, dans la famille, ou à l'école.

3. Expliquer aux élèves que les règles et les lois aident à mettre de l'ordre dans la société. Leur demander de donner des exemples de règles qui assurent l'ordre:

   a. <u>à l'école</u>

      - tout le monde ne court pas dans les couloirs
      - chaque personne a le droit de sortir 4 livres de la bibliothèque

   b. <u>dans la rue</u>

      - les gens font la queue lorsqu'ils attendent l'autobus
      - les automobilistes s'arrêtent au feu rouge, pour laisser passer les piétons

Demander aux élèves ce qui arriverait si les gens ne respectaient pas les règles et les lois.

Leur faire donner des exemples où leurs droits n'ont pas été respectés et pourquoi.

ACTIVITÉ D'ENRICHISSEMENT:
Composer une petite histoire orale, sur ce qui est arrivé à Nathalie, lorsqu'elle n'a pas suivi une règle.

SYNTHÈSE:

Ajouter au tableau-synthèse:
LES RÈGLES PROTÈGENT MES DROITS ET MAINTIENNENT L'ORDRE.

Leçon 11: Vote - Élections - Représentants

BUTS:

Les élèves vont explorer comment sont passées les lois et comment sont élus les représentants.

MATÉRIEL:

Film fixe: **Les Rois de Snark**
Cahier de l'élève - Fiche 9

DURÉE:

3 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Revoir qui établit les règles à la maison. Demander aux élèves s'ils connaissent des règles que leur famille doit suivre, mais qui n'ont pas été faites par leurs parents (ex.: envoyer les enfants à l'école).

   Procéder de la même façon pour l'école, afin de faire noter aux élèves que ce ne sont ni les enseignants, ni le directeur, qui établissent toutes les règles.

   Leur demander s'ils savent qui fait toutes ces lois.

2. Montrer le film fixe: **Les Rois de Snark.**

Durant la discussion qui suivra le visionnement, faire ressortir:

- les difficultés que les gens avaient à s'entendre, à prendre des décisions,
- pourquoi personne ne voulait être roi,
- comment ils ont choisi un roi.

3. Pour mieux faire comprendre les concepts de VOTE - ÉLECTIONS - REPRÉSENTANTS, on suggère l'activité suivante:

   a. Indiquer aux élèves qu'ils sont tous rois et reines, et qu'ils vont passer TROIS règles pour la classe. Ils peuvent faire comme bon leur semble, ou bien ils peuvent tenir compte des besoins/droits des autres, lorsqu'ils font leurs lois.

   b. Chaque élève écrit ses trois règles sur la fiche 9, puis les présente à la classe.

      Tenir une discussion pour faire ressortir les conséquences des lois proposées. Ex.: Si un enfant propose qu'on garde ses bottes en classe, demander qui va nettoyer, combien de temps en surplus ceci demandera, etc.

   c. Présenter les mots: VOTE - ÉLECTIONS - REPRÉSENTANTS. Les écrire au tableau, au fur et à mesure.

      Expliquer aux élèves que, maintenant, ils vont VOTER (choisir) pour la personne qui, d'après eux, a fait les meilleures lois.

      Distribuer des morceaux de papier blanc, sur lesquels chaque élève écrit le nom de l'élève qu'il choisit. C'est l'ÉLECTION. (On ne peut pas se choisir.)

Lorsqu'il y a un gagnant, expliquer que maintenant il représente la 2e année, et qu'il va prendre des décisions pour la 2e année.

C'est notre REPRÉSENTANT.

Expliquer comment ce processus pourrait avoir lieu dans chaque classe, et que les représentants de chaque classe formeraient, alors, LE GOUVERNEMENT de l'école - ceux qui passent les lois.

Si on le veut, on pourrait continuer le jeu pendant toute une journée. Le représentant prend les décisions pour la classe. Lui rappeler, cependant, qu'il doit tenir compte des opinions des gens qu'il représente (comme dans le film), sans cela, les gens ne voteront plus pour lui.

SYNTHÈSE:

Ajouter au tableau-synthèse:
LES REPRÉSENTANTS DES GENS ÉTABLISSENT LES RÈGLES DANS LA COMMUNAUTÉ.

Leçon 12: Les changements dans la communauté

BUTS:

Les élèves vont noter que les communautés changent et que les changements influencent la vie des gens.

MATÉRIEL:

Dépliants: **La mutation d'une ville**
La mutation d'un paysage

DURÉE:

1-2 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

L'activité suivante va permettre aux élèves d'explorer le concept du changement dans la communauté et de faire des hypothèses sur la façon dont les gens réagissent aux changements.

1. Demander aux élèves s'il y a des choses qui ont changé dans l'école, dans le voisinage de l'école, depuis qu'ils y viennent. Y a-t-il de nouvelles constructions, de nouveaux jeux dans le parc?

   Leur demander de donner des exemples de choses qui ont changé récemment dans leur communauté (nouveau magasin, route, voisins qui partent ou qui arrivent).

Demander aux élèves de trouver pourquoi une communauté change:

- la population augmente (ou diminue),
- il y a de nouvelles usines, de nouvelles ressources, de nouveaux intérêts (tourisme, pétrole, sports, etc.).

2. Au moyen des dépliants, les élèves vont faire des hypothèses sur l'influence que les changements peuvent avoir sur les gens et sur la communauté.

   - Montrer la première image de: **La mutation d'un paysage.** Demander aux élèves de décrire, selon eux, la vie des habitants de la première image.

   - Montrer la deuxième image du dépliant. Demander aux élèves ce qu'ils observent comme changement(s). Leur demander quelles sortes de changements ce nouvel élément peut amener (hypothèse).

     Leur demander comment cela va influencer la vie des gens (hypothèse).

   - Continuer, ainsi, jusqu'à la dernière image du dépliant.

   - Demander aux élèves comment la vie des gens a été influencée par tous ces changements. (Qui est heureux des changements? Qui ne l'est pas?)

   - Leur demander ce qu'ils en pensent: Aimeraient-ils mieux la première image et la vie des gens dans la première image? Préfèrent-ils mieux la vie présentée dans la dernière image? Quels sont les avantages et les inconvénients des deux modes de vie?

   - Résumer l'histoire, en composant avec la classe un petit paragraphe. Procéder de la même façon pour le deuxième dépliant.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT:

- Faire venir une personne âgée afin qu'elle décrive la communauté d'autrefois.
- Enseigner une chanson: Le rat des villes - Le rat des champs - Sur la ferme de mon grand-père.

3. Avec les élèves, résumer en une phrase ce qu'ils ont appris dans cette activité, ex.: les communautés changent - les changements influencent la vie des gens.

SYNTHÈSE:

Ajouter au tableau-synthèse: LES COMMUNAUTÉS CHANGENT.

Leçon 13: Synthèse

BUTS:

Les élèves vont faire une synthèse de leurs recherches et en arriver à la généralisation que la vie dans une communauté, est influencée par l'environnement physique, par les services et installations, et par les règles que les gens suivent.

MATÉRIEL:

Cahier de l'élève - Fiche 10
Catalogues, revues, photos, images, ciseaux, colle

DURÉE:

2-3 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Faire un "remue-méninges " avec la classe pour réviser tout ce qui a été appris au sujet de la communauté. Faire écrire les mots sur des bandes de carton, puis les faire catégoriser ainsi: plan/directions - installations/services - gens/métiers - lois/règles - environnement.

   On peut, si on le veut, passer en revue le tableau-synthèse, pour revoir les conclusions tirées après chaque leçon.

2. La fiche 10 va permettre aux élèves de synthétiser leur recherche, en illustrant les concepts qu'ils ont appris, et d'en arriver à établir la généralisation suivante:
   La vie dans une communauté dépend des gens qui l'habitent, de

l'environnment, des services et des installations et des règles qui sont établies.

Expliquer que le diagramme de la fiche 10 représente une communauté. Essayer de faire découvrir aux élèves ce que représentent les divisions. (Le cercle du milieu représente LES GENS - les autres divisions sont: L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE, LES INSTALLATIONS-SERVICES, LES RÈGLES.)

Exemples de questions pour amener les élèves à découvrir les différents éléments de la fiche:

- Le cercle du milieu représente l'élément le plus important dans une communauté - sans lui, il n'y a pas de communauté.

- Quelles autres choses avons-nous trouvées qui font une communauté?

3. Demander aux élèves d'illustrer, au moyen d'un montage (dessins/photos), chaque concept pour refléter ce qu'ils ont appris au sujet de chacun.

   Écrire en titre: **La vie dans ma communauté - ce qui l'influence.**

4. Ramasser et afficher au mur les montages des élèves. Discuter des affiches et de la façon dont les élèves ont représenté les concepts qu'ils ont appris. Durant la discussion, faire ressortir la généralisation suivante: <u>La vie dans une communauté est influencée par l'environnement, par les installations-services, par les gens et les métiers et par les lois-règles que les gens suivent.</u>

5. Demander aux élèves ce qui constitue, pour eux, une communauté idéale, une communauté dans laquelle ils aimeraient vivre. Leur demander ce qui rendrait la vie désagréable dans une communauté (manque de services,

gens qui n'obéissent pas aux règles, gens qui ne pensent qu'à eux, gens qui ne respectent pas les droits des autres...)

Demander ensuite aux élèves comment eux peuvent se comporter pour rendre la vie dans leur communauté plus agréable à tous: à l'école, au parc, dans la rue. Les élèves devraient pouvoir donner des exemples bien précis.

CONCLUSION

Dans cette partie, les élèves vont arriver à répondre à la question, posée au début de l'unité, à savoir: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**, en imaginant une communauté-modèle et en y décidant des lois.

La dernière leçon permet aux élèves de mettre en pratique dans la classe, une règle qu'ils ont choisie eux-mêmes et d'en évaluer les conséquences.

Leçon 14: Résoudre le problème

BUTS:

Les élèves vont résoudre la question: **Quelles règles devrait-on avoir dans la communauté?** Pour ce faire, ils établiront des règles dans une communauté-modèle qu'ils vont bâtir.

MATÉRIEL:

Plasticine, bâtons, cure-pipes, cure-dents, colle, ciseaux, différentes sortes de papier, cartons de lait, boîtes, crayons de couleur, peinture, etc.

DURÉE:

Variable

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Dire aux élèves que, maintenant qu'ils savent vraiment ce que constitue une communauté, ils peuvent répondre à la question: **Quelles règles devrait-on avoir dans notre communauté?**

   Leur indiquer qu'ils vont décider des règles pour une communauté-modèle qu'ils vont bâtir eux-mêmes.

   Le projet de construction de la communauté peut être un modèle à trois dimensions, ou bien une murale, sur laquelle les élèves collent des images/dessins. Il serait bon d'aider les élèves à établir un plan, avant de commencer.

On peut diviser la classe en groupes ou en paires, chaque groupe devant construire sa communauté (ou sa rue), en établissant des règles qui se rapportent, soit à la protection/sécurité, soit aux droits des individus, soit à l'ordre, ou bien aux trois.

Il serait utile d'afficher les bandes de carton, faites au cours de l'activité précédente (Leçon 13), pour que les élèves puissent s'en inspirer durant leur travail.

2. Chaque groupe, lorsqu'il a fini, présente sa communauté à la classe, en expliquant les règles. Sur la maquette, on devrait retrouver tous les aspects d'une communauté. Exemples: agent de police (service/sécurité), hôpital (installations), parc ou boîte aux lettres (services), panneaux avec règles/lois, etc.

   Durant la présentation, amener les élèves à questionner le bien-fondé des règles qu'ils ont établies. Exemples de questions:

   - Est-ce une règle seulement pour moi?
   - Est-ce qu'elle respecte ma sécurité, celle des autres?
   - Est-ce qu'elle respecte mes droits, ceux des autres?
   - Est-ce une bonne règle pour tout le monde? les enfants? les adultes?
   - Est-ce qu'elle met de l'ordre dans la société?
   - Est-ce que tous les gens peuvent suivre cette règle?
   - Qu'arrivera-t-il si les gens ne peuvent pas suivre cette règle?

   Leur permettre de changer certaines règles, s'ils les ont trouvées inadéquates.

La communauté des élèves de l'école Parkside à Grande Prairie

* Reproduit avec la permission du Daily Herald Tribune (Grande Prairie).

DAILY HERALD-TRIBUNE, FRIDAY, APRIL 6, 1984 PAGE 31

Della Demers-Danchuk's Grade 2 immersion class at Parkside with social studies project

Staff Photo by Kathy Murrie

Leçon 15: Prendre une décision et l'évaluer

BUTS:

Les élèves vont essayer de mettre en pratique, en classe ou à l'école, une règle qu'ils ont choisie. Ils vont évaluer leur choix et les conséquences qui en découlent.

MATÉRIEL:

Aucun

DURÉE:

1-2 périodes

DÉMARCHE SUGGÉRÉE:

1. Revoir les règles établies par les élèves dans les communautés-modèles. Leur demander s'il y a une ou des règles qui peuvent être appliquées en classe ou à l'école.

   Demander aux élèves des suggestions de règles. Écrire au tableau les suggestions retenues. La classe va voter pour choisir une règle qui contribuerait à rendre la vie plus agréable, ou plus ordonnée en classe ou à l'école.

   Avant le vote, évaluer les conséquences qu'une telle règle aurait:

   - sur les élèves de la classe,
   - sur les élèves des autres classes,
   - sur les enseignants et le personnel de l'école,

- sur ses avantages et ses inconvénients. (Ex.: Si on permet d'avoir de la gomme en classe, ça sera un avantage pour qui? un inconvénient pour qui? du travail supplémentaire pour le concierge, par exemple?)

Consulter le directeur de l'école si la règle choisie doit recevoir son approbation, ou son véto. Le faire venir en classe pour que les élèves présentent leur cas, et que leurs arguments soient acceptés ou rejetés.

2. Une fois qu'une règle a été acceptée, l'afficher en classe. Demander aux élèves de faire une affiche pour illustrer la nouvelle règle.

3. Au bout de trois jours, ou d'une semaine, évaluer les effets de la règle.

   - A-t-elle été suivie par tout le monde? Si non, pourquoi?
   - A-t-elle apporté des changements positifs? négatifs?
   - Est-ce une bonne règle, ou faut-il la modifier?

4. Pour conclure, on peut, si on le veut, demander à la classe ce que les élèves ont aimé dans l'unité, ce qu'ils ont appris, s'ils feraient certaines choses différemment, ce qui les a intéressés, etc.

APPENDICE

POURQUOI AVONS-NOUS DES ÉLECTIONS? LES ROIS DE SNARK*

(Commencer avec la 1re image - le château)

- Dans un petit royaume appelé Snark,
- le roi Borris fait les lois et collecte les impôts de son peuple.
- Ce mauvais roi ne fait pas des lois pour le bien-être de son peuple,
- mais seulement pour son propre bien-être.
- Il n'aime pas les chats; alors il passe une loi qui dit:
- "Tous les chats sont interdits."
- "Va-t-en."
- Le mauvais Borris impose de lourds impôts à son peuple.
- Mais cet argent n'est pas utilisé pour les besoins du peuple.
- Le roi s'achète, plutôt, une belle voiture.
- Un jour, Borris se promène dans son jardin.
- Tout à coup, il aperçoit un chaton, près du réservoir à poissons rouges.
- "Un chat! Les chats sont interdits!
- Je déteste les chats! "
- Oh!
- Oh!
- Et, c'est la fin du mauvais Borris.
- Quand les gens apprennent que le roi Borris n'est plus,
- ils ne sont pas tristes; mais, par contre, les gens ont un problème. Habituellement, quand un roi meurt, son fils lui succède.
- Mais le roi Borris n'a pas de fils, ni de fille,
- ni d'oncle, ni de tante, ni de nièce, ni de neveu. Qui doit alors être roi de Snark?
- Les Snarkais se rassemblent sur la place publique, pour prendre une décision.
- L'homme le plus fort de Snark peut-il être roi? C'est le forgeron.
- Le plus riche, peut-il gouverner le royaume? C'est Barnabé le banquier.

---

*Réf.: Basic Concepts in Social Studies Pinetree Media (Ontario)

- Le plus drôle peut-il être roi? C'est Franky le pêcheur.
- Ils n'ont aucune idée qui choisir comme roi.
- Ils ne veulent pas choisir un roi qui sera injuste.
- "Je sais comment on peut s'assurer d'avoir un roi juste et bon", dit Stephen le magasinier. "Soyons tous des rois. Comme ça, nos lois seront justes."
- "Les lois sont pour nous. Ne trichons pas avec les impôts, car c'est nous qu'on touche."
- "Si on est tous rois, il faut être justes." "Une merveilleuse solution."
- Et voilà, ça y est!
- Le lendemain, tous les gens de Snark deviennent rois.
- Tous sont heureux d'être rois.
- Les rois se rencontrent pour décider quoi faire avec l'argent des impôts.
- A leur grande surprise, ils découvrent que chacun a ses propres idées. Il n'y a pas deux personnes qui ont les mêmes idées. Alors, il discutent beaucoup et se disputent beaucoup.
- Ils veulent tous avoir raison.
- En plus, lorsque Barnabé retourne à la banque, il n'arrive pas à penser clairement.
- Chaque fois qu'il compte son argent, il se trompe et il doit tout recommencer.
- Lorsque Stéphane retourne à son magasin,
- il s'aperçoit que les souris ont rongé à travers le mur et qu'elles se sont emparées de son meilleur fromage.
- Et le pauvre forgeron, Ben, découvre que la moitié de son magasin a brûlé.
- "Je dois m'occuper de mes affaires. Je n'ai pas le temps d'être le roi."
- Cela dit, il rend sa robe et sa couronne.
- Stéphane suit l'exemple de Ben. Il dit: "Je n'ai pas le temps d'être roi."
- Il enlève aussitôt sa robe et sa couronne.
- Barnabé, le banquier, lui aussi, est d'accord avec les deux autres. "Nous n'accomplirons rien du tout à tous être rois (ha! ha!). C'est une perte de temps et d'argent! Je dois avoir les idées claires pour additionner mes comptes."
- Soudain, il y a un tonnerre de voix:
- "Nous démissionnons."
- Les vêtements s'empilent jusqu'au ciel.
- Ils sont tous étonnés de voir qu'il ne reste pas un seul roi.

- "Il nous faut un roi, mais personne ne sait qui va être roi."
- Puis Timothée, le professeur, dit: "C'est évident que nous ne pouvons pas tous être rois. Et si seulement un de nous est roi, nous risquons d'avoir un autre roi comme Borris. Et cela, nous ne le voulons pas."
- "L'idée d'un roi n'est pas mal; nous devons simplement l'empêcher de faire tout ce qu'il veut."
- "C'est vrai. Il doit s'occuper de nos besoins."
- "Après quelques années, on peut choisir un nouveau roi ou garder le même, s'il fait un bon travail."
- "Comme ça, nous sommes toujours des rois."
- "Mais comment choisir ce roi?"
- "Je le sais! (ha! ha!) On peut avoir des élections."
- "Mais comment savoir qui sera le meilleur roi?"
- "Chaque candidat va nous donner ses idées et nous dire pourquoi il pense être un bon roi; ensuite, on fera notre choix." Alors, c'est ce qui s'est passé.
- Le forgeron veut être roi, parce qu'il est le plus fort.
- Barnabé, le banquier, parce qu'il est le plus riche.
- Frankie, le pêcheur, parce qu'il est le plus drôle.
- Mais les gens de Snark élisent quelqu'un d'autre.
- Ils votent pour Timothée, le professeur, parce qu'il est plein de sagesse et juste. Tous savent qu'il est le meilleur choix.
- Timothée est tellement un bon roi, qu'il règne jusqu'à sa mort.
- De nos jours, nous avons aussi des élections pour choisir le chef de notre pays.
- Les gens qui veulent devenir chefs s'appellent des candidats. Chaque candidat présente ses idées à la population.
- Il promet de faire passer telle et telle loi et dit comment il va utiliser l'argent des impôts, s'il est élu.
- Ensuite, les gens votent pour le meilleur candidat.
- Une fois élu, le candidat n'est pas complètement libre.
- S'il ne tient pas ses promesses, les gens voteront pour un autre candidat aux prochaines élections.
- Avec le système du vote, le peuple est toujours en charge.
- Tout comme dans le pays de Snark, il y a très longtemps.

POURQUOI AVONS-NOUS DES IMPÔTS? LE VILLAGE SANS POLICIER*

6. - Il était une fois un village sans policier.
7. - Il y avait un couturier,
8. - un charpentier et son fils, Alexandre, qui l'assistait;
9. - un cordonnier,
10. - un vannier,
11. - un boulanger,
12. - et un fermier.
13. - Il y avait aussi un voleur dans le village.
14. - "Arrêtez, au voleur, arrêtez! Il a volé un de mes paniers."
15. - "Il m'a volé un pain."
16. - "Il nous a tous volé quelque chose."
17. - "Tenons une réunion publique."
18. - "C'est sérieux. On doit l'attraper avant qu'il ne vole autre chose."
19. - "Qui va se porter volontaire?"
20. - "Je ne peux pas, car je dois arroser mes plantes et apporter mes aliments au marché."
21. - "Attraper un voleur! Moi? Je dois tailler mes vêtements."
22. - "Qui va le faire? On doit arrêter ce voleur."
23. - "J'ai une idée. Faisons-le arrêter! Ce qu'il nous faut, c'est un policier, à temps plein."
24. - "Quelqu'un qui peut attraper le voleur, et ensuite nous protéger, ainsi que nos biens."
25. - "Bon, mes amis, qui va prendre le poste?"
26. - "Je ne peux pas, je dois gagner ma vie à faire des sandales."
27. - "Et ton fils, charpentier?"
28. - "Alexandre? Oui, il est fort et intelligent; il pourrait être notre policier."
29. - "Qu'en dis-tu, fils?"

---

*Réf.: Basic Concepts in Social Studies Pinetree Media (Ontario)

30. - "Eh bien, père, si je devenais policier, comment est-ce que j'aurais de l'argent?"

31. - "Toi, vannier, tu vends tes paniers pour gagner de l'argent."

32. - "Toi, fermier, tu vends des fruits et des légumes pour gagner ta vie."

33. - "Vous vendez tous quelque chose pour de l'argent. Si j'étais policier, je n'aurais rien à vendre comme vous."

34. - "J'ai une idée! "

35. - "Si nous donnions tous un peu de notre argent ... Il y en aurait ...

36. - assez pour payer un policier."

37. - "Il peut travailler pour nous tous! "

38. - "Et nous lui donnons de l'argent pour vivre."

39. - "Bonne idée!"

40. - "Je suis d'accord! Oui, c'est excellent! J'accepte d'être votre policier."

41. - "Bon! C'est réglé. Voici mon argent, le mien, le mien." Cet argent, qui vient de tout le monde, s'appelle les impôts.

42. - Ainsi Alexandre a autant d'argent que les gens qui vendent leur marchandise.

43. - Alexandre était bon policier.

44. - . . . . . .

45. - . . . . . .

46. - "Oh non! "

47. - "Suis-moi! " "Tu dois rendre toutes les choses que tu as volées."

48. - De toute façon, ce n'était pas la bonne taille!

49. - Le voleur a tout retourné, sauf les tomates du fermier.

50. - Alors, il a travaillé pour le fermier, pendant trois jours, afin de lui payer les tomates volées.

51. - Aujourd'hui, partout dans le monde, il y a des gens qui travaillent pour le public.

52. - Des gens comme les policiers,

53. - les pompiers,

54. - les professeurs,

55. - les facteurs. Ils travaillent pour nous tous et reçoivent de l'argent,

56. - comme dans ce petit village qui a payé le policier.

POURQUOI LES GENS ONT-ILS DES EMPLOIS SPÉCIAUX?
L'HOMME QUI FABRIQUE DES TOUPIES*

6. - Au pays des hommes de caverne, il n'y a pas de magasins. Les gens doivent fabriquer ce dont ils ont besoin.
7. - Chacun récolte ses fruits.
8. -
9. - Pêche
10. -
11. - Et chasse pour sa nourriture.
12. - Chacun plante son jardin.
13. -
14. - Chacun fait ses habits, en peau d'animal ou en fibres.
15. - Chacun construit son abri,
16. - ou vit dans une caverne.
17. - Il n'y a pas d'outils:
18. - les gens utilisent des pierres ou du bois.
19. - C'est difficile d'être bon en tout,
20. - puisqu'il faut tout faire.
21. - Un jour, un homme fabrique une toupie pour son fils, avec un morceau de bois.
22. - Tous les autres garçons en veulent une, identique.
23. - Ils demandent: "Papa, tu peux faire une toupie qui tourne?"
24. - "Uh! Uh! "
25. - Mais les autres pères ne savent pas comment faire une toupie.
26. - Alors, ils vont chez le fabricant de toupies pour lui demander de fabriquer des toupies pour leurs enfants.
27. - "Je suis désolé. Si je fabrique des toupies, je n'aurai pas le temps de pêcher, de chasser, de faire mes vêtements,
28. - de planter mes graines dans la terre, ni de me chercher de la nourriture dans les bois."

---

*Réf.: Basic Concepts in Social Studies Pinetree Media (Ontario)

29. - "Attends une minute. J'attrape toujours plus de poissons qu'il m'en faut. Aujourd'hui, je t'attraperai un gros poisson;

30. - alors, peux-tu fabriquer une toupie pour mon fils?"

31. - "Bien sûr, si je n'ai pas besoin d'aller à la pêche;

32. - "j'aurai le temps de faire une toupie."

33. - "J'ai cueilli trois paniers de baies, ce matin. Je te donne un panier, si tu fabriques une toupie pour mon fils."

34. - "C'est bien, si je n'ai pas besoin de ramasser des baies, alors j'ai le temps de te faire une toupie."

35. - "Je peux te faire un veston en peau d'animal. Personne ne les fait mieux que moi."

36. - "Alors j'ai le temps de faire une toupie pour ton fils. J'ai toujours eu de la misère à coudre les vestons."

37. - Après leur départ, il reste un garçon. Son père n'est pas encore revenu de la chasse.

38. - "Il te faut beaucoup de morceaux de bois pour faire toutes ces toupies. Si je vais chercher des bons morceaux de bois, peux-tu m'en faire une aussi?"

39. - "C'est une bonne idée. Ça me gagnera du temps.

40. - "Va me chercher du bois et je te ferai une toupie."

41. - Bientôt, cet homme est occupé à fabriquer des toupies, toute la journée.

42. - Il n'a pas à aller chercher du bois,

43. - ni à ramasser des baies,

44. - ni à aller à la chasse, ni à la pêche.

45. - Les gens lui apportent tout ce qu'il lui faut afin d'avoir une toupie.

46. - Il aime bien faire des toupies.

47. - Les autres pères se rendent compte qu'il fait seulement des toupies, mais qu'il a, quand même, tout ce qu'il lui faut pour vivre.

48. - "Ma spécialité, c'est la pêche," dit le pêcheur.

49. - "Si je pêche toute la journée, je peux échanger mes poissons pour d'autre nourriture, des vêtements, des outils ou des jouets."

50. - "Moi, je vais coudre des vestons, toute la journée."

51. - "Finies la pêche, la chasse et la construction."

52. - "Et je vais ramasser des baies et des fruits, tous les jours, en échange des outils ou des jouets."

53. - Le fabricant de toupies fabrique d'autres jouets, car tous les enfants ont des toupies.

54. - Il fait des jouets en pierre, en bois, en argile,

55. - et les étale à l'extérieur de sa maison.

56. - C'est un vrai magasin de jouets.

57. - Peu de temps après, tout près du magasin de jouets, le pêcheur installe un marché de poisson,

58. - celui qui ramasse les baies installe un marché de fruits;

59. - puis celui qui fabrique les vestons ouvre un magasin de vêtements.

60. - Un autre construit les maisons,

61. - un autre fait des outils!

62. - Il y a même un garçon qui vend les morceaux de bois de porte en porte.

63. - Aujourd'hui, une personne n'a pas le temps d'être un bon fabricant de jouets,

64. - un constructeur de maisons,

65. - un bon docteur,

66. - un bon pompier.

67. - Il est difficile de planter, de chasser, de pêcher, de ramasser et de fabriquer tout soi-même.

68. - Quand on choisit un métier, on choisit celui qu'on préfère.

69. - La vie d'aujourd'hui est très différente.

70. - Tout ça à cause d'une fabricant de toupies qui a découvert qu'on peut échanger des marchandises au lieu de tout faire.

POURQUOI NOUS AVONS DES LOIS: FRISSON, AVALEUR, ET RONFLEUR*

6. - Au pays des Fravarons,
7. - il y a des règlements sur les tulipes,
8. - et des règlements sur les roses.
9. - Il y a des règlements sur les sourcils
10. - et aussi des règlements sur les nez,
11. - des règlements sur les clés et les serrures,
12. - des règlements sur les souliers et des règlements sur les chaussettes.
13. - Tout le monde doit suivre les règlements.
14. - "Sauf moi, ha, ha, ha, ha! "
15. - Trois amis dans ce pays n'aiment pas tous ces règlements.
16. - Frisson a toujours froid; il aime se réchauffer près d'un feu.
17. "Pas de feu en janvier, février ou mars! "
18. - Mais le roi a fait tellement de règlements pour dicter où, quand et comment faire des feux que Frisson a toujours froid.
19. - Avaleur, l'ami de Frisson, a toujours faim. Mais le roi a des règlements à propos des repas.
20. - Les pommes sont pour le jeudi, et les beignes sont interdits!
21. - Ronfleur, le troisième des amis, aime dormir:
22. - "Quoi! On ne dort pas en marchant! Et la seule personne qui a le droit de ronfler, c'est le Roi?"
23. - Un jour, ces trois amis décident de partir.
24. - Finalement, ils se trouvent un endroit sauvage où il n'y a aucun règlement.
25. - Ils décident de s'y établir.
26. - Ils construisent leur maison comme ils veulent.
27. - Ils plantent leur jardin comme ils veulent.
28. - Un jour, Avaleur a faim. Il va au pommier de Ronfleur et remplit son panier de pommes.
29. - "Un instant, ce sont mes pommes!"

---

*Réf.: Basic Concepts in Socila Studies Pinetree Media (Ontario)

30. - "Je peux manger ce que je veux. Nous n'avons pas de règlements sur ce que nous pouvons et ne pouvons pas manger."

31. - "Si tu prends encore de mes pommes, je te frappe! "

32. - Une fois, Frisson se fait un gros feu près de la maison d'Avaleur.

33. - "Tu ne peux pas faire tes feux ici! Tu vas ruiner mes beignes."

34. - "Je peux faire un feu n'importe où! Nous n'avons pas de règlements sur les feux."

35. - "Tiens, ça t'apprendra! "

36. - Ronfleur est heureux dans le pays sans règlement, mais ses voisins ne le sont pas.

37. - "Je ne peux plus supporter ce ronflement. Écoute un peu, tu me gardes éveillé la nuit! Arrête de ronfler, ou couvre-toi la tête avec tes oreillers."

38. - "Je peux ronfler tant que je veux. Nous n'avons pas de règlements à ce propos."

39. - Les choses vont de mal en pis, dans le pays sans règlements.

40. - Il faut faire quelque chose. "Nous sommes venus ici parce que nous n'aimions pas les règlements du roi."

41. - "Moi j'ai aussi faim qu'avant." "Et j'ai toujours aussi froid."

42. - "Et je m'endors même plus qu'avant."

43. - "Faisons nos propres règlements. Seulement quelques-uns pour nous aider à mieux vivre ensemble."

44. - "Suivons tous ces règlements, pas comme le roi qui ne suivait pas les siens."

45. - Les trois amis discutent et décident d'avoir quelques règlements.

46. - On ne mange pas les pommes des autres.

47. - On ne fait pas de feu chez quelqu'un d'autre.

48. - Pas de ronflement qui va garder le monde éveillé.

49. - On peut faire ce qu'on veut, tant que ça ne dérange pas les autres.

50. - Aujourd'hui, les gens doivent vivre selon certains règlements qui s'appellent des lois.

51. - Il y a des lois pour traverser les rues,

52. - pour conduire des autos,

53. - sur la propreté et beaucoup d'autres choses.

54. - On ne peut pas vivre ensemble sans des lois raisonnables: voilà ce qu'ont découvert Frisson, Avaleur et Ronfleur, quand ils ont essayé de vivre sans loi.